Manual de Instrucciones

PDA RAYO MCQUEEN

Visite la página de Disney en www.disney.com/cars

© 2011 Disney

© 2011 VTech

Impreso en China
91-001613-006 西

Queridos padres:

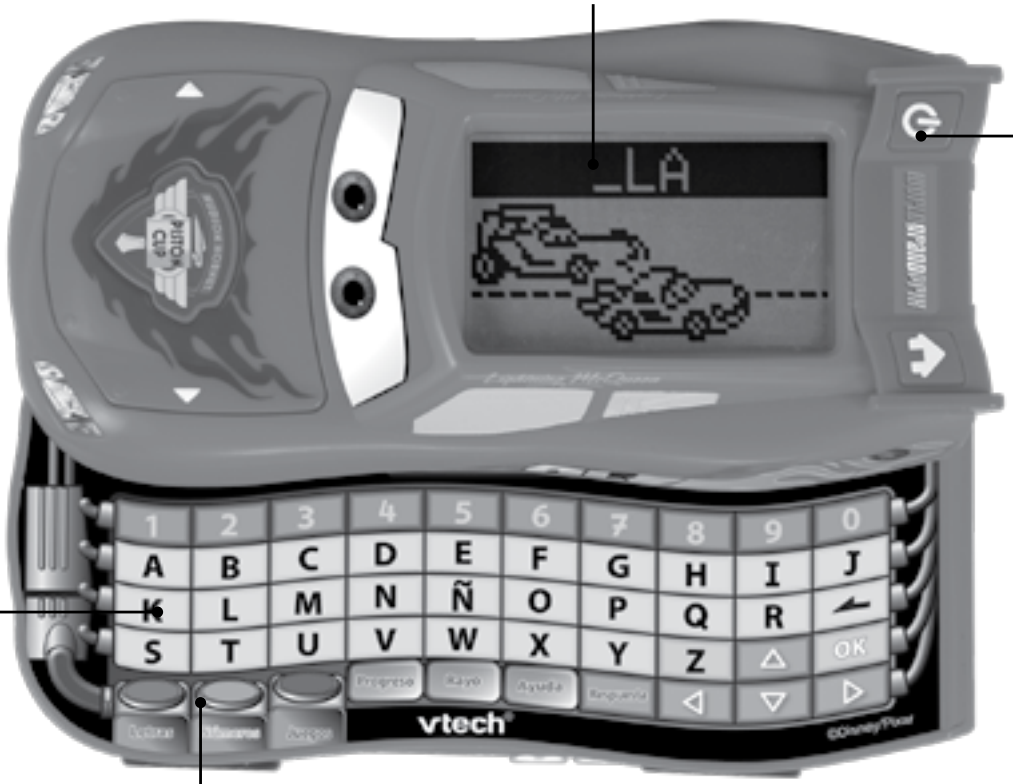
*En **VTech**® sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Ésta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos de **VTech**® incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial.*

Para más información sobre nuestros productos, visite la página web: www.vtech.es

INTRODUCCIÓN

¡Gracias por comprar la **PDA de Rayo McQueen de VTech®**! Estamos comprometidos en ofrecer los mejores juguetes para entretener y educar a su hijo.

Con la PDA de Rayo McQueen, podrán disfrutar de dos formas de juego: en vertical para carreras de coches, y en horizontal para juegos de aprendizaje. Letras, números, iniciales, a contar y juegos de lógica con los que lo pasará en grande. Con voces, sonidos y melodías que le animan durante el juego, le encantará unirse a la carrera con Rayo McQueen.



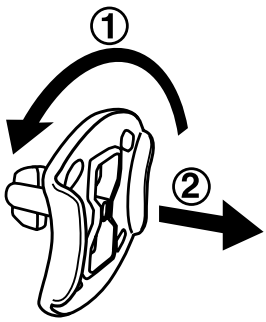
INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- Un juguete **PDA de Rayo McQueen de VTech®**.
- Un manual de instrucciones.

ADVERTENCIA: Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

SISTEMA DE SUJECIÓN EN EL EMBALAJE:



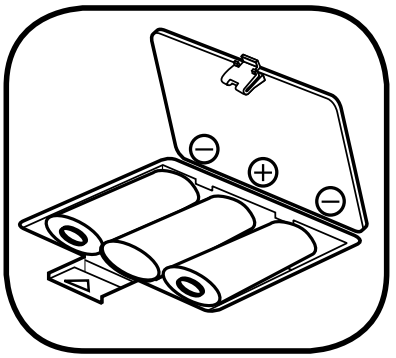
① Gire el sistema de sujeción en sentido contrario a las agujas del reloj.

② Tire de él hacia afuera, ya no lo necesitará más.

PARA EMPEZAR A JUGAR

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Localice el compartimento de las pilas en la parte posterior del mismo.
3. Coloque tres pilas AA/AM-3/LR06 nuevas según muestra el dibujo. Se recomienda el uso de pilas alcalinas para un mejor rendimiento del aparato.
4. Coloque de nuevo la tapa y cierre el compartimento.



ADVERTENCIA

- Se recomienda el uso de pilas alcalinas de alto rendimiento específicas para productos tecnológicos.
- No intente recargar pilas normales.
- Retire las pilas recargables del juguete para su carga.
- Se debe recargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
- No utilice pilas de diferentes tipos.
- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+, -) para evitar cualquier tipo de fuga.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- No se debe provocar cortocircuitos en los bornes de una pila.
- El juguete no debe ser conectado a más suministros eléctricos de los recomendados en el manual.
- No acerque las pilas al fuego.
- Reemplace todas las pilas cada vez que se cambien.
- Extraiga las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- Las pilas deben ser instaladas por un adulto o bajo su supervisión.
- Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es responsabilidad de todos. Este símbolo indica que este producto y sus pilas no deben tirarse a la basura al final de su vida útil, sino que deben ser depositados en contenedores especiales, para poder reciclarlos adecuadamente y así evitar daños en el medio ambiente o efectos perjudiciales para la salud. Por favor, respete la normativa vigente y recurra a un Punto Limpio o a los servicios destinados para tal fin en su localidad.

- Los símbolos Hg, Cd, o Pb, indican que las pilas contienen un nivel de mercurio (Hg), cadmio (Cd) o plomo (Pb) mayor del permitido en la directiva europea (2006/66/CE).
- La barra negra, indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.

CARACTERÍSTICAS

Modo vertical: carreras de coches

Con el teclado cerrado, disfrutará de 4 circuitos de carreras. Use las flechas direccionales para salvar los obstáculos y guiar a Rayo hasta la meta.

Modo horizontal: juegos de aprendizaje

Al abrir el teclado, podrá acceder a 16 divertidas actividades a través de 3 categorías: Letras, Números y Juegos.

1. ON/OFF

Presione este botón para encender o apagar el juguete.

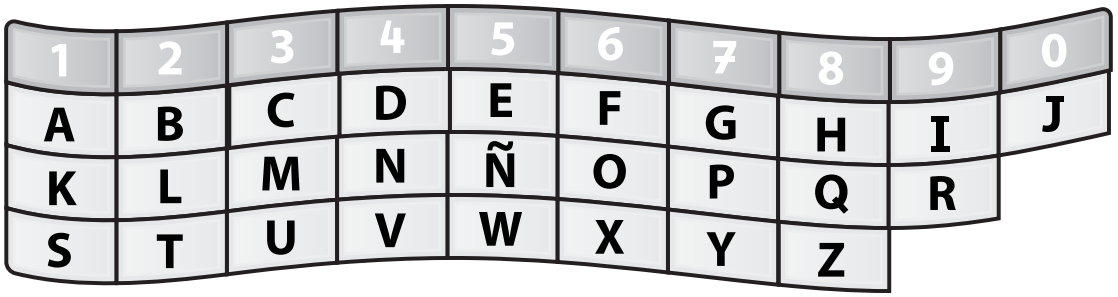
2. Tecla Menú

Para acceder al menú principal.

3. Ajustes

Podrá modificar el volumen y el contraste de la pantalla. Use las teclas direccionales para ajustarlo y pulse OK para confirmar

4. Letras y números



Pulse las teclas de letras o números para aprenderlos o responder a las preguntas.

5. Respuesta

Podrá ver la respuesta cuando se agoten las opciones de respuesta o al presionar esta tecla.

6. OK

Pulse para confirmar una respuesta.

7. Progreso

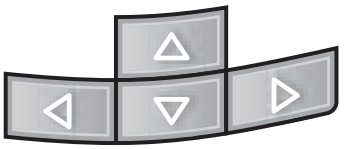
En el modo de aprendizaje, se interrumpirá el juego al presionar esta tecla. Hay 12

dibujos que se separan en partes. Cuando se completa una ronda de preguntas, Guido pegará una de estas partes en la pantalla. Al presionar Progreso, podrá ver cuántos dibujos ha conseguido completar. Pulse la tecla "izquierda" para verlos uno a uno.

8. Ayuda

Podrá escuchar de nuevo la pregunta o ver alguna pista para responder correctamente.

9. Teclas direccionales



Pulse para seleccionar las opciones y OK para confirmar.

10. Atrás

Presione esta tecla para ir a la pantalla anterior.

11. Rayo

Verá una divertida animación de los personajes y volverá a la pantalla donde se encontraba.

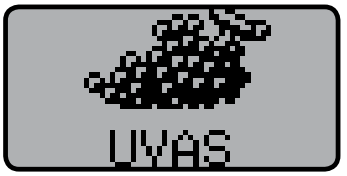
12. Desconexión automática

Para preservar la duración de las pilas, la unidad se apagará automáticamente después de unos minutos sin jugar. Para encender de nuevo la unidad, deberá pulsar el botón On.

ACTIVIDADES

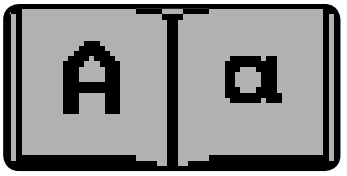
Modo Aprendizaje: LETRAS

01. Aprende letras



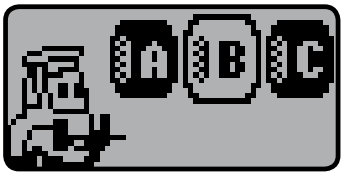
Presiona las letras para aprender a identificarlas y descubrir palabras nuevas.

02. Mayúscula y minúscula



En esta actividad aprenderá las letras mayúsculas y minúsculas.

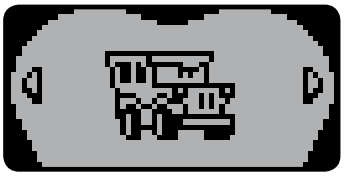
03. ¿Qué rueda?



Ayuda a Rayo a elegir las ruedas adecuadas para la carrera. Usa las flechas direccionales para seleccionar la rueda con la letra correcta y pulsa OK para confirmar.

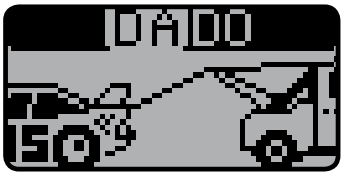
04. Prueba de luces

Rayo tiene faros nuevos con los que podrá encontrar fácilmente los objetos y personajes que busca. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.



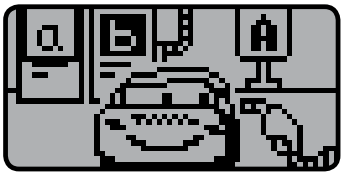
05. Reto de letras

Debes escribir las palabras antes de que acabe el tiempo. Las vocales con acento serán escritas directamente por Rayo.



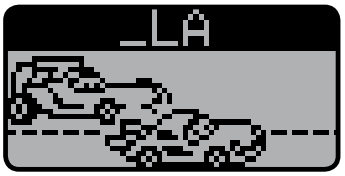
06. Depósito lleno

Necesitamos llenar el depósito de Rayo. Une las letras mayúsculas y minúsculas para poder continuar.



07. Carrera de iniciales

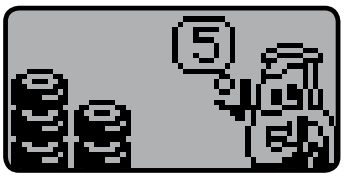
Debes escribir las letras iniciales de las palabras para que Rayo gane a Francesco en la carrera



Modo Aprendizaje: NÚMEROS

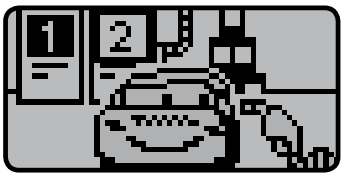
08. ¿Cuántas necesito?

El equipo de Rayo se está preparando y necesitan saber cuántas latas de aceite y ruedas tienen que llevar. Pulsa los números para ayudarles.



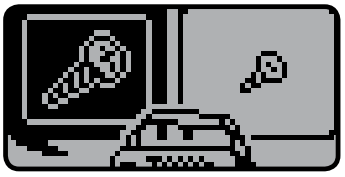
09. Número de surtidor

Llena el depósito de gasolina en el surtidor que te piden. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

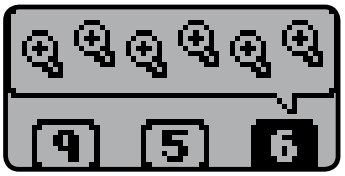


10. Mayor o menor

Algunas partes del coche se tienen que reparar. Decide cuál se necesita y pulsa OK para confirmar.

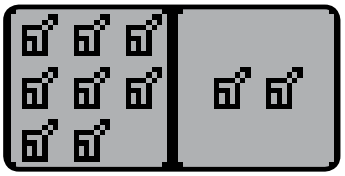


11. Cuenta las partes



Cuenta los tornillos y las bujías que necesita el equipo de Rayo. Pulsa o elige el número correcto y pulsa OK para confirmar.

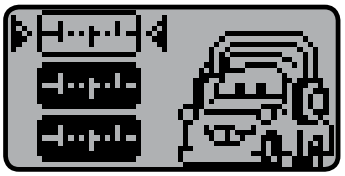
12. Cambio de aceite



¿Cuántas latas de aceite necesita Rayo? Elige la respuesta correcta y pulsa OK para confirmar.

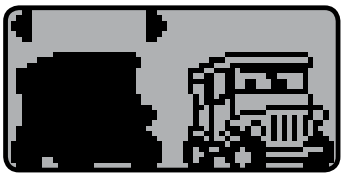
Modo Aprendizaje: JUEGOS

13. Ajuste de auriculares



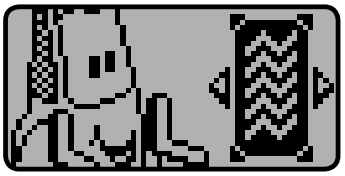
Para asegurarse de que no hay problemas de comunicación, hay que comprobar que los auriculares funcionan bien. Escucha la melodía inicial y encuéntrala después entre 3 músicas diferentes.

14. Las sombras



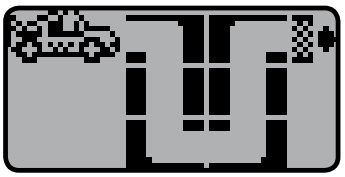
Une las sombras de cada vehículo para entrenar a Rayo en agudeza visual.

15. Cambio de ruedas



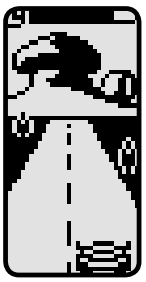
Selecciona las ruedas con la misma huella que la de Rayo para poder cambiarle los neumáticos pinchados.

16. Encuentra el camino



Ayuda a Rayo a ajustar bien el GPS y colocar el circuito correctamente. Gira cada parte con las flechas direccionales y pulsa OK. Cuando el circuito esté completo, Rayo podrá atravesarlo.

Modo Carreras



Vuelta de calentamiento

Rayo está practicando para volver a la competición, ayúdale a mejorar su mejor marca esquivando los obstáculos del camino.

Guía a Rayo en las siguientes carreras del Grand Prix: **Tokio**, **Puerto Corsa** y **Londres**.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si por alguna razón la unidad deja de funcionar o lo hace con irregularidad, por favor, siga estos pasos:

1. Apague el juguete.

2. Quite las pilas.

3. Deje que la unidad repose durante unos minutos, después, vuelva a poner las pilas.

4. Encienda el juguete, ahora debería funcionar.

5. Si el producto sigue sin funcionar, utilice pilas nuevas.

Si el problema continúa, por favor, póngase en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente a través del teléfono 913120770 (válido únicamente en España) o del correo electrónico informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

TARJETA DE GARANTíA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los 2 **años** siguientes a la fecha de compra.Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, éste producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España,
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.